

BAB III

SAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN

A. Sajian Data

TVRI Yogyakarta adalah stasiun televisi yang berada dibawah naungan pemerintah dan televisi pertama kali yang berdiri pada jaman penjajahan dulu sebelum banyaknya stasiun-stasiun televisi yang ada sekarang. TVRI merupakan sumber berita yang langsung dari pihak pemerintahan untuk memberikan informasi yang aktual, netral tanpa memihak siapapun dan mendidik masyarakat untuk berpikir cerdas dalam menerima berita yang ada agar tidak menjadi berita yang simpang siur dikalangan masyarakat. TVRI Yogyakarta adalah salah satu stasiun televisi daerah yang berada di Kota Yogyakarta sebelum stasiun TVRI di Kota lain.

Salah satu program acara hiburan yang ditayangkan oleh TVRI adalah program acara angkringan. Program acara angkringan adalah komedi situasi, dimana ide/gagasan didapat dari hasil kejadian-kejadian nyata yang terjadi disekitar masyarakat. Berita yang aktual menjadi bahan pertimbangan untuk kemudian diteliti kebenarannya, dan kemudian diolah menjadi sebuah berita yang disusun dengan bentuk naskah yang pada nantinya menjadi pedoman para pemain yang ada di program acara angkringan dengan mengembangkan ide-ide seni humor yang dilakukan oleh para pemain dengan tujuan menghibur tetapi juga mendidik masyarakat untuk lebih bijak dalam menerima berita dan dalam mengambil sebuah keputusan. Ide-ide kreatif yang dilakukan oleh pemain/pelakon itulah yang kemudian disebut sebagai kreativitas yang dimana itu menunjang kesuksesan ditayangkannya program acara angkringan dengan tujuan awal yang menghibur masyarakat luas.

Yang melatarbelakangi program acara angkringan masih tetap eksis dilayar kaca adalah karena adanya minat masyarakat yang menonton acara angkringan terhibur dengan tayangan tersebut. Seperti pada hasil

wawancara dengan Bu Iwung selaku produser program acara angkringan disela-sela break rekaman program acara angkringan, yaitu:

Kenapa kita masih memproduksi acara itu, karena yang beli juga banyak yang pesen juga banyak, jadi kita melayani saja. Karena ada respon yang baik dari masyarakat juga sehingga kita masih bertahan hingga sekarang ini. (hasil wawancara dengan Bu Iwung selaku produser program acara Angkringan, Senin, 31 Juli 2017 jam 12.10)

Program acara Angkringan adalah sebuah komedi situasi yang dirancang sedemikian rupa menjadi sebuah acara yang kreatif dalam program nondrama. Komedi situasi adalah sebuah program acara hiburan yang berdurasi 30 menit dengan materi-materi yang aktual (pendidikan, berita, dll). Format nondrama pada program acara angkringan adalah lawak.

1. Tahap Perencanaan

Sebelum memulai produksi rekaman program acara angkringan dalam standar produksi televisi harus melalui tahap perencanaan, dimana susunan kegiatan yang akan dilakukan sebelum produksi. Dalam tahap perencanaan ini awal mulanya adalah menentukan ide/gagasan yang akan menjadi bahan proses kreatif yang kemudian menjadi sebuah karya kreativitas yang menghibur dan mendidik. Pola berpikir kreatif mempunyai banyak kegunaan, yaitu;

- a. Menemukan gagasan, ide, peluang, dan inspirasi baru dalam program acara angkringan didapat dari berita atau kejadian yang sedang terjadi disekitar kita. Berita yang aktual adalah sasaran utama dalam mencari sumber berita yang kemudian diliput untuk dicari tahu kebenarannya dan kemudian menjadi sumber berita yang netral tanpa memihak manapun dengan sentuhan seni humor komedi situasi.
- b. Mengubah masalah atau kesulitan dan kegagalan menjadi sebuah pemikiran yang cemerlang dalam program acara

angkringan kejadian yang terjadi bisa menjadi bahan seni humor yang tidak hanya menghibur namun juga mampu mendidik dengan pesan-pesan yang disampaikan setelah acara selesai.

- c. Menemukan solusi yang inovatif dalam program acara angkringan dilakukan oleh para pemain/pelakon seni yang memerankan karakter dalam acara tersebut yang kemudian dikembangkan dan menghibur masyarakat luas.
- d. Menemukan suatu kejadian yang belum pernah ada hingga menjadi sebuah penemuan baru, dalam program acara angkringan cerita yang didapat adalah berdasarkan kejadian yang benar-benar ada disekitar masyarakat sehingga menginspirasi produser program acara angkringan untuk kemudian mengangkat cerita tersebut dengan sentuhan komedi situasi yang berdurasi sekitar 30 menit.
- e. Menemukan teknologi baru, dalam program acara angkringan teknologi baru ini dimaksudkan adalah untuk kegiatan para pemain yang kemudian harus memutar otak/berpikir untuk mengimprovisasi cerita yang dibuat oleh penulis naskah yang harus mendalami karakter yang telah ditentukan masing-masing para pemain.
- f. Mengubah keterbatasan yang ada sebelumnya menjadi sebuah kekuatan dan keunggulan, dalam program acara angkringan keterbatasan itu bukan sesuatu hal yang menjadi masalah bagi terlaksananya program acara angkringan sehingga eksistensinya masih bertahan hingga sekarang dan mampu menjadi salah satu program acara unggulan di TVRI Yogyakarta.

2. Proses Kreatif Acara Angkringan di TVRI Jogja

Guilford (1986) (dalam Andi Fachruddin, 2015:18) menyebutkan Four P's Creativity sebagai susunan kemunculan kreativitas berikut ini:

- a. Person – Kreativitas yang ada pada program acara angkringan adalah didapat dari para pemainnya, dimana mereka berputar otak untuk berpikir bagaimana cara memerankan karakter yang menghibur masyarakat luas tetapi tidak keluar dari konteks maupun karakter aslinya.
- b. Process – Proses yang dilakukan dimulai dari menemukan ide/gagasan yang terjadi disekitar kita yang kemudian diolah menjadi sebuah kerangka pemikiran untuk kemudian aplikasikan dalam bentuk cerita naskah yang diselipkan seni humor segar/kemodi yang mampu menarik minat penonton untuk melihat acara angkringan.
- c. Press/dorongan – Kemauan dan kreativitas yang diciptakan oleh para pemain/pelakon maupun semua tim program acara angkringan atas pemikirsn sendiri maupun dorongan dari pemain lain untuk menciptakan suasana yang mampu menarik minat penonton untuk melihat accara angkringan, baik secara langsung (on air) ataupun tidak langsung (off air).
- d. Product – hasil yang didapatkan adalah untuk menghibur masyarakat luas dengan adanya tayangan program acara angkringan dan juga mendidik masyarakat untuk lebih teliti dalam menerima informasi yang didapat dari orang lain tanpa melihat langsung seperti apa kejadian yang terjadi.

3. Pra-Produksi Program Acara Angkringan

Sebelum program acara dimulai ada baiknya dalam memproduksi program acara melewati tahap atau proses pra-produksi terlebih dahulu untuk tahap pertama sebelum mencapai tahap selanjutnya

untuk mencapai program acara yang baik dan diminati penonton.

Tahap Pra-Produksi meliputi tiga bagian; yaitu

a. Penemuan Ide

Dalam menemukan ide atau gagasan produser program acara Angkringan dimulai dari menemukan adanya kejadian-kejadian yang aktual yang terjadi di masyarakat dan menimbulkan banyak orang berasumsi tentang kejadian itu namun tidak tau kejadian yang sebenarnya. Ada juga dalam penemuan ide itu didapat ketika membuat naskah yang tema dan materinya diberikan oleh lembaga-lembaga yang membeli program acara Angkringan untuk mempromosikan/mengkampanyekan kepentingan-kepentingan instansi terkait. Tahap ini dimulai ketika seorang produser menemukan ide atau gagasan, membuat riset dan menuliskan naskah mengembangkan gagasan menjadi naskah sesudah riset.

b. Perencanaan

Tahap pra produksi televisi dalam program acara Angkringan adalah dimulai dari permintaan Pengembangan Usaha (PU). Bagian Pengembangan Usaha nantinya akan membuat order yang diperuntukkan pada crew Angkringan dengan tema yang sudah ditentukan oleh pihak lembaga-lembaga yang membeli acara program acara Angkringan untuk mempromosikan atau mengkampanyekan apa yang menjadi tugas atau kewajiban yang diamanahkan untuk mensejahterakan masyarakatnya.

Dimulai dari permintaan pengembangan usaha. Bagian pengembangan usaha nanti akan membuat order ke kita (crew angkringan) tema ini yang akan dibahas. Misalnya, kemarin imunisasi campak dari dinas kesehatan sedang melakukan kampanye untuk bulan imunisasi

campak di bulan Agustus. Jadi, nanti kita membuat ceritanya bagaimana. Campak itu apa, siapa yang berhak menerima itu, apa bahayanya dan kita olah itu menjadi sebuah cerita. (hasil wawancara dengan Bu Iwung selaku produser program acara Angkringan, Senin, 31 Juli 2017 jam 12.10)

Untuk harga pembelian program acara Angkringan setiap episodenya harus melewati manajemen yang mengkaji dalam pembiayaan program acara Angkringan tersebut. Produser juga terlibat didalam perencanaan produksinya jadi *cost productions* yang kemudian nanti akan ketemu harga jual di bagian PU. Ini berarti bahwa perencanaan program mencakup pekerjaan mempersiapkan rencana jangka pendek, menengah dan panjang yang memungkinkan stasiun penyiaran untuk mendapatkan tujuan program dan tujuan keuangannya.

Tahap ini meliputi penetapan jangka waktu kerja (time schedule), penyempurnaan naskah, pemilihan artis, lokasi dan crew. Selain estimasi biaya, penyediaan biaya dan rencana alokasi merupakan bagian dari perencanaan yang perlu dibuat secara hati-hati.

c. Persiapan

Sebelum melakukan rekaman crew program acara Angkringan termasuk pemain/artisnya melakukan latihan untuk melatih kekompakan dalam memerankan peran yang akan dilakukan pada hari Jumat sebelum rekaman acara Angkringan dengan waktu 1 hingga 2 jam waktu yang diperlukan untuk latihan para pemainnya. Naskah yang dibuat sesuai dengan tema apa yang telah ditentukan oleh pihak pembeli untuk kemudian dibuatkan sebuah cerita yang

diharapkan tidak keluar dari konteks yang akan dibahas pada saat acara berlangsung.

Apa itu Narkoba contohnya, diperuntukkan kepada siapa, apa bahanya, apa kandungan yang terdapat didalamnya, bagaimana cara menanggulangi agar tidak menyebar dikalangan masyarakat, apa yang harus dilakukan kita sudah terjerumus kedalamnya, siapa-siapa saja yang mampu mendorong untuk tidak lagi terjerumus dalam narkoba, dan lainnya, kemudian itu kita olah menjadi sebuah naskah cerita yang sesuai, mudah dipahami masyarakat, dan tidak keluar dari konteks yang sedang dibicarakan. Tahap ini meliputi pemberesan semua kontrak, perizinan dan surat-menyurat. Semua persiapan ini paling baik diselesaikan menurut jangka waktu kerja (time schedule) yang sudah ditetapkan.

4. Produksi Program Acara Angkringan

Dalam tahap produksi ini dilakukan setelah melwati tahap pra-produksi sebelumnya yang menjadi tolak ukur program acara Angkringan yang seperti apa yang akan disajikan untuk kemudian ditayangkan dan dinikmati oleh masyarakat dalam menonton program acara Angkringan.

Pastinya kita saya sudah menerima order dari pemasaran tentang materinya, saya akan menyampaikan pada penulis naskahnya. Nanti setelah naskahnya sudah jadi kita mempersiapkan butuh property apa, butuh peralatan apa, nanti kita minta dibagian property, nanti itu yang kita siapkan. Terus ada latihan dulu, membaca naskah sebelum rekaman. (hasil wawancara dengan Bu Iwung selaku produser program acara Angkringan, Senin, 31 Juli 2017 jam 12.10)

5. Pasca-Produksi Program Acara Angkringan

Dalam program acara Angkringan tidak ada pasca produksi. Karena, kita sudah menggunakan multi camera bukan single camera lagi. Kecuali ada hal-hal yang menyimpang seperti; pemainnya keceplosan dalam pengucapannya yang keluar dari konteks dan adegan yang tidak sesuai dengan naskah yang dibuat. Program acara Angkringan tetap berpegang pada standar penyiaran P3 SPS yang dikeluarkan oleh KPI.

Enggak. Kita kan sudah menggunakan multi camera jadi, tidak menggunakan pasca produksi. Karena, kita modelnya multi camera bukan single camera. Kecuali ada hal-hal yang diluar dugaan misalnya, pemainnya keceplosan ngomong yang gak-gak. Karena, kita tetep ketika produksi kan kita tetep memegang pada P3 SPS yang dikeluarkan oleh KPI. KPI kan punya standar penyiaran, kami berpegang pada itu. Jadi, kalau nanti ternyata dalam pelaksanaan rekaman ada yang menyimpang baru kita lakukan pasca produksi tapi kalau tidak ada kita tidak melakukan pasca produksi. (hasil wawancara dengan Bu Iwung selaku produser program acara Angkringan, Senin, 31 Juli 2017 jam 12.10)

Jadi, mereka akan melakukan pasca produksi ketika ada hal-hal yang memang harus diperbaiki, tapi ketika tidak ada yang harus diperbaiki maka tidak akan dilakukan pasca produksi.

B. Pembahasan

Strategi kreatif yang dipakai dalam program acara Angkringan adalah hanya kekompakan antar pemain saja. Dan kemudian pemain dituntut untuk mencari tahu bagaimana karakter yang akan dimainkan, seperti apa sosoknya, bagaimana cara berbicara maupun gesturnya supaya terlihat tampak seperti karakter aslinya. Komitmen yang dipegang oleh crew program acara Angkringan harus disesuaikan dengan apa kebutuhan masyarakat umum ketika menonton program acara Angkringan. Kendala sebuah kreatif yang

terjadi pada pemain biasanya kurang fokus dan *mood* yang sedang tidak bagus mempengaruhi jalan cerita yang sudah ditulis didalam naskah, adanya masalah pribadi yang membuat pemain tidak konsen dalam memerankan karakternya dan berdampak pada tidak lucu jalan ceritanya, ada pula masalah diantara pemain yang seharusnya tidak diperlihatkan didepan penonton, dan keluar dari konteks yang dibicarakan.

1. Proses Kreatif Acara Angkringan di TVRI Jogja

Guilford (1986) (dalam Andi Fachruddin, 2015:18) menyebutkan Four P's Creativity sebagai susunan kemunculan kreativitas berikut ini:

- a. Person – Pemikiran utama yang berasal dari para pemain dan didorong oleh tim program acara angkringan baik dilakukan sebelum rekaman maupun disela-sela pada saat rekaman berlangsung di dalam studio dengan adanya tambahan-tambahan improvisasi dari para pemain maupun saran dari produser pelaksanaan.
- b. Process – Proses yang dilakukan dimulai dari menentukan tema, membuat naskah, penataan panggung yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan sebelumnya, kostum yang digunakan oleh para pemain/pelakon dalam acara angkringan.
- c. Press/dorongan – Dorongan yang dilakukan dari pihak TVRI Jogja, tim program acara angkringan dan pihak-pihak yang terlibat didalam acara tersebut, misalnya; instansi pemerintah maupun masyarakat luas yang berperan serta dalam kegiatan bermasyarakat.
- d. Product – Pengemasannya sesuai dengan standar tujuan program acara angkringan ditayangkan, yaitu untuk menghibur masyarakat luas dengan sajian dari kejadian yang terjadi di sekitar kita menjadi sebuah hiburan yang menarik minat penonton untuk terus berdatangan melihat secara langsung distudio pada saat rekaman maupun tidak langsung yang

ditayangkan di televisi pada hari minggu jam 6 sore sampai jam 7 malam.

2. Pra-Produksi Program Acara Angkringan

Sebelum program acara dimulai ada baiknya dalam memproduksi program acara melewati tahap atau proses pra-produksi terlebih dahulu untuk tahap pertama sebelum mencapai tahap selanjutnya untuk mencapai program acara yang baik dan diminati penonton. Tahap Pra-Produksi meliputi tiga bagian; yaitu

a. Penemuan Ide

Menemukan ide yang dilakukan produser program acara angkringan maupun semua tim program acara angkringan dilakukan secara terjun langsung dan seringnya mendapat orderan/pesanan dari pihak instansi-instansi pemerintah yang ingin mempromosikan layanan yang diperuntukan untuk masyarakat guna memajukan kesejahteraan umum dalam kehidupannya. Yang sebelumnya telah melaulia prosedur marketing yang dilakukan pihak TVRI Jogja kepada instansi-instansi pemerintah tersebut.

b. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan beberapa hari sebelum rekaman acara angkringan dilaksanakan untuk kemudian dipersiapkan apa saja yang dibutuhkan pada saat sebelum maupun sesudah rekaman program acara angkringan berlangsung. Penentuan tema, hari kapan akan dilaksanakan rekaman, rundown naskah cerita sampai kostum dan para pemainnya harus direncanakan beberapa hari sebelum dilakukan rekaman guna meminimalisir agar tidak terjadi kekurangan dalam hal teknis maupun kelengkapan-kelengkapan yang lainnya. Pemilihan artis/pemain/pelakon sebelumnya dihubungi 3 hari

sebelumnya agar tidak ada kesalahan dalam mengkomunikasikan para pemainnya dan bisa mendalami karakter yang akan diperankan dalam cerita.

c. Persiapan

Persiapan yang dilakukan pihak TVRI Jogja untuk memulai rekaman adalah menyiapkan peralatan teknis maupun non teknis yang akan digunakan pada hari itu tanpa ada kendala sebelumnya. Jadwal yang ditentukan harus sesuai dengan apa yang menjadi waktu dalam proses rekaman berlangsung hingga selesai. Sesekali ada perubahan waktu yang terjadi karena adanya keterlambatan para pemain hadir di studio maupun adanya kekurangan dalam hal teknis camera maupun di control room yang membutuhkan waktu cukup lama hingga satu jam kedepan, sehingga mengurangi waktu rekaman yang kemudian diatur ulang waktu agar meminimalisir produksi rekaman setelahnya.

3. Produksi Program Acara Angkringan

Produksi program acara angkringan dilakukan secara bertahap, yaitu; dalam sehari dilakukan 2 sampai 3 rekaman produksi program acara angkringan yang sudah ditentukan jadwal sebelumnya. Produksi ini meliputi tatanan panggung yang sudah ditata sebelum dilakukan rekaman program acara angkringan dan pelaksanaan yang telah ditentukan jadwal sebelumnya.

4. Pasca Produksi Program Acara Angkringan

Dalam program acara angkringan tidak ada pasca produksi seperti program acara lain yang ada pada umumnya guna mengevaluasi kekurangan apa yang ada dalam proses produksi rekaman program acara angkringan yang sudah sesuai dengan standar penayangan acara dalam televisi.

Dalam buku Rusman Latief dan Yusiatie Utud tentang Siaran Televisi Non-Drama (kreatif, produksi, public relations, dan iklan), kreatif program nondrama meliputi;

1. Ide

Semua tim yang terlibat bisa memberikan ide-ide kreatif yang mampu menghasilkan sebuah kreativitas yang menjadi sebuah bahan untuk menghibur masyarakat di Kota Yogyakarta maupun di Kota lain.

2. Berpikir kreatif

Pemain dituntut untuk berpikir kreatif pada saat diatas panggung guna memancing penonton tertawa dan terhibur dengan lawakan yang dilakukan oleh para pemainnya.

3. *Brainstorming*

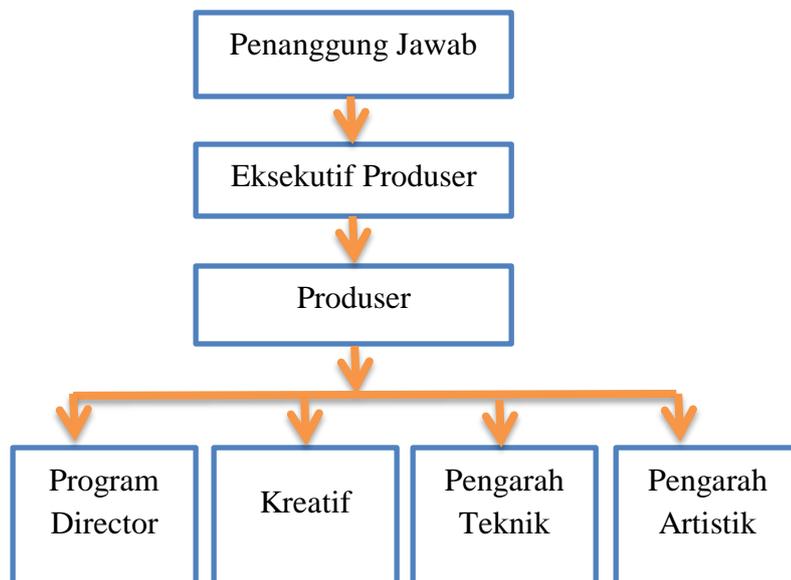
Brainstorming dilakukan pada saat awal mulanya sebelum melakukan perencanaan dalam produksi program acara. Istilah lainnya adalah *planning meeting*. Dalam program acara Angkringan *brainstorming* diperlukan untuk berpikir kreatif dan mampu menyelesaikan masalah yang akan diangkat dalam program acara Angkringan dengan tema yang sudah ditentukan oleh pihak yang membiayai yaitu; lembaga atau instansi pemerintah terkait yang akan memberikan penyuluhan kepada masyarakat.

Jumlah ide yang banyak adalah sebuah pertimbangan-pertimbangan yang akan dilakukan penulis naskah ketika akan menulis naskah. Penulis naskah terlebih harus memilih ide yang bagus, yang sesuai dengan tema yang diangkat dan tidak boleh keluar dari konteks yang ada. Dalam melakukan *brainstorming* program acara Angkringan melibatkan pemainnya untuk berpikir kreatif dengan waktu yang banyak, hanya 1 hingga 2 jam pemain program acara Angkringan harus bisa mendalami peran yang akan diperankan dan disajikan kepada masyarakat.

4. Pedoman *Brainstorming*

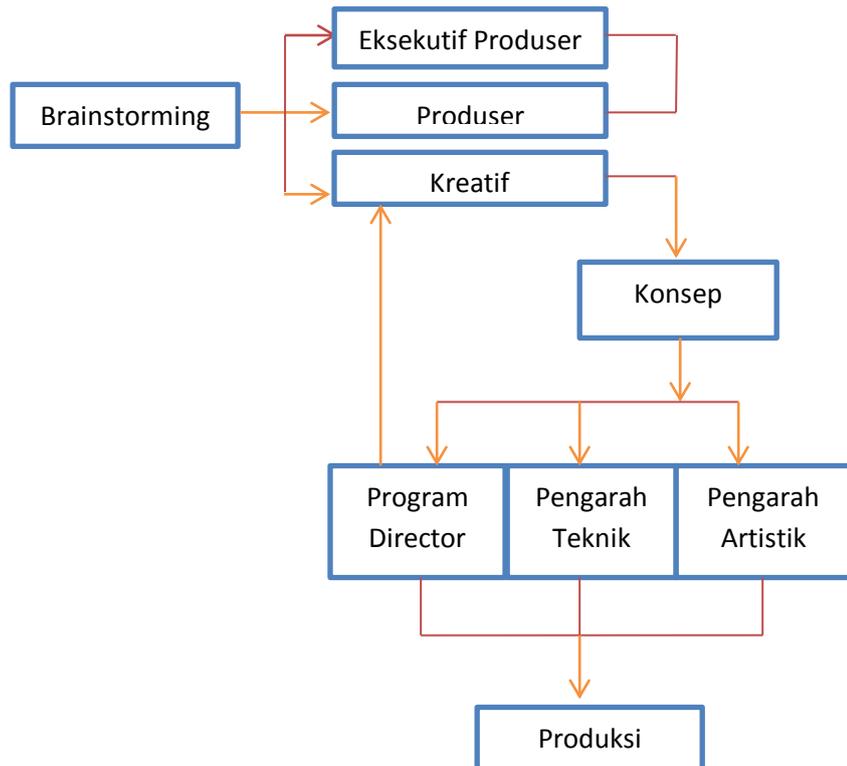
Pedoman brainstorming dalam program acara Angkringan dilakukan untuk para pemain bebas leluasa dalam mengekspresikan kreativitas yang timbul akibat berpikir kreatif. Tidak adanya kontrol dari produser bukan berarti pemain bebas begitu saja dan keluar konteks dalam berbicara maupun adegan yang diperankan. Pemain memang diperbolehkan untuk lepas bebas mengekspresikan kreativitasnya tetapi masih dalam konteks yang wajar dan tidak lepas dari **P3 SPS**, yaitu; **Pedoman Perilaku Penyiaran, Standar Program Siaran** yang dikeluarkan oleh KPI pada tahun 2012. Saling menunjang antara pemain dalam *brainstorming* sangat diperlukan, karena dari situlah tercipta lelucon-lelucon yang timbul dan membuat penonton terhibur dengan program acara Angkringan.

Struktur Organisasi Program Nondrama



Bagan 3.1

Skema Proses Brainstorming Nondrama



Bagan 3.2

5. Evaluasi ide

Evaluasi yang dilakukan oleh produser program acara Angkringan ada 3 macam, yaitu; seluruh peserta, beberapa peserta, dan diserahkan kepada pimpinan. Seluruh peserta yang dimaksud adalah mendapatkan posisi rating yang baik meskipun tidak diurutan pertama, dari budget yang dikeluarkan untuk program acara Angkringan tersebut, performa pemain yang melakukan rekaman 2 sampai 3 rekaman dalam satu hari, dan antusias masyarakat umum yang menonton program acara Angkringan. Beberapa peserta adalah 3 sampai 4 peserta yang melakukan evaluasi ide, yaitu; eksekutif produser, produser, dan orang kreatif dalam program acara Angkringan tersebut untuk mengevaluasi proses produksi rekaman yang telah dilakukan untuk kemudian bisa ditayangkan di televisi. Diserahkan kepada pemimpin maksudnya adalah ketika seorang produser tidak bisa mengambil keputusan

untuk mengevaluasi ide atau pemimpin (penanggungjawab/direktur utama) ingin terlibat langsung ke dalam evaluasi ide program acara Angkringan tersebut.

6. Ide liar

Ide liar dalam program acara Angkringan adalah keterlibatan seorang pemimpin/direktur dalam lembaga/instansi yang membiayai program acara Angkringan yang akan melakukan rekaman untuk kemudian ditayangkan dan diminati penonton, pemimpin tersebut ikut terjun langsung berperan serta didalam cerita menjadi seorang pemain dan menceritakan apa yang ada didalam naskah. Contohnya; seorang humas pemda bantu spontanitas terlibat langsung dalam cerita pada hari itu juga tanpa adanya latihan terlebih dahulu dan hanya bermodalkan naskah yang dibaca untuk kemudian dihafalkan dan diaplikasikan didalam pertunjukan sitkom program acara Angkringan. Baju atau kostum yang digunakan juga harus menyesuaikan karakter yang diperankan yang sudah dipersiapkan oleh tim make up dan kontum crew program acara Angkringan.

7. Hambatan berpikir kreatif

Sering sekali hambatan menjadi penghalang dalam sebuah kreativitas program acara televisi. Tetapi, di program acara Angkringan meskipun keseluruhan crew baik tua muda maupun pendidikan yang tinggi atau tidak bukanlah suatu penghambat yang besar. Karena, dalam kreativitas siapapun bisa melakukannya dengan cara berpikir kreatif, menemukan ide-ide yang kreatif untuk kemudia dikembangkan dan memnjadi sebuah karya yang indah dan bisa diminati masyarakat umum khususnya.